no.470
1994年 4/15
アミューズメント通信
APRIL 15, 1994

# ゲームマシン

**GAME MACHINE**
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

### カプコン対データイースト著作権訴訟

# 保護すべき表現をコピーしていない

### 米国連邦地裁が予備的禁止命令の申請却下

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）がTVゲーム「ストリートファイターII」の著作権を侵害したとしてデータイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）に対して昨年九月、日米両国で民事訴訟を起こし、データイーストが反訴しているが、米国カリフォルニア州北部地区の連邦地裁は、三月十六日、カプコンが申請していた予備的禁止命令（仮処分）申請を却下する決定を下した。

カプコンは昨年九月、データイーストのTVゲーム「ファイターズヒストリー」は「ストリートファイターII」のキャラクター、必殺技の出し方など似ており、「映画類似の著作権」を侵害しているとして、六億二千三百万円の損害賠償を求める訴訟を東京地裁に起こした。またカプコンの米国子会社、カプコンUSA社（カリフォルニア州サニーベイル、中山喜仁社長）は同様に、データイーストとその子会社、データイーストUSA社（カリフォルニア州サンノゼ、福田哲夫社長）を相手どって連邦地裁に訴えを起こした（本紙第462号参照）。

これに対しデータイーストは十一月、カプコンの訴訟に関して報じた日経新聞と日経産業新聞の記事により営業誹謗行為が行なわれたとして、東京地裁に反訴を提出。データイーストはカプコンの著作権を侵害しておらず、むしろ著作権保護の名目で業務用TVゲーム機市場を独占しようとするものだ、と反論した（本紙第463号参照）。

これら日米ふたつの裁判は進行中であるが、米国連邦地裁に対しカプコンUSA社が予備的禁止命令を申請、この申請に基づき今年一月十二日、十九日、二十一日の三日間にわたり聴聞（ヒアリング）が実施された。カプコンが求めた予備的禁止命令は、データイーストに「ファイターズヒストリー」の製造、販売などを禁じ、出荷分の回収を命じるというもの。連邦地裁には大量の証拠が双方から提出されており、三日間の聴聞では証人尋問も行なわれた。

その結果、連邦地裁のウィリアム・オーリック判事は三月十六日、カプコンUSA社による予備的禁止命令の申請を全面的に退ける決定を下した。これは、カプコンによると「四十二ページにわたる長文の」決定理由書として示された。

この決定理由書によると、カプコンは九一年十二月に作成された「ファイターズヒストリー」の企画書を提出。データイーストは「ストリートファイターII」の成功を真似ようと研究した事実が指摘されたが、オーリック判事は著作権法で保護される著作物が本質的にどう似ているかをカプコンが示すべき、とした。

その上でカプコンが主張しているのは、①キャラクターの類似性、②必殺技の類似性、③操作方法の類似性、④キャラクター選択などその他の類似性の四点だとし、まず③と④については著作権保護の対象外とした。また①と②についても、アタリ社、ミッドウェー社、スターン社などに関わる判例を引用、TVゲームは視聴覚著作物であると認められるが、「ストリートファイターII」のキャラクター、必殺技は必らずしも前例のないものでなく、著作権保護の対象とはならないとした。

決定理由書でオーリック判事は、データイーストは「ストリートファイターII」中の保護されるべき表現をコピーしたとは言えないとし、保護されない多数の要素を真似たからと言ってそれらを排除することはできない、と示した。理由書末尾に、双方の似ているとされるキャラクターと必殺技を検討した結果を付録として付けている。

この予備的禁止命令申請についての決定は、連邦地裁で進められている本訴に先行するもので、本訴自体の判決を先取りするものではないが、大きな指針となることに違いはない。本訴では、法廷審理（トライアル）をめざして証拠開示手続き（ディスカバリー）が行なわれ、トライアルまで進むと陪審員による評決そして判決と進むのが基本だが、ディスカバリー段階で事実に争いがない場合などにはトライアルを略した略式判決（サマリー・ジャッジメント）があるので、簡単に今後を予想できない。

今回の予備的禁止命令申請却下の決定について、データイーストUSA社は三月十七日、決定理由書を引用しつつ、「著作権を侵害したとカプコンが主張することには何ら法的かつ事実上のメリットがないと確信している。裁判所の決定はわれわれの立場を支持した。カプコンは一対一の格闘ゲームで独占権を得ようとしているが、裁判所の決定はこの業界で健全な競合が続けられることを示した」とコメントした。

一方、カプコンUSA社は三月二十三日、今回の決定は十月末に予定されているトライアルの結果出される判決ではないし、同社が勝訴することもありうるとして、「ディスカバリーが行なわれていない段階での決定なので、驚くべきことではない」としている。

カプコンUSA社は、データイーストが「ストリートファイターII」の成功を真似ようとして研究したことを立証する決定理由書を引用。またキャラクターの類似性でオーリック判事がいくつか困惑しているとした。

同社のイアン・ローズ法務部長は、一対一の格闘ゲームを独占しようとしているとの見方に対して、「カプコンは業界における健全な競合を排除するつもりはない。むしろ、過去にあったようなモノマネを排し、独創的なゲーム開発にこの訴訟が役立つよう望んでいる。逆に著作権による保護が狭い範囲でしか認められないとすると、ゲーム業界では創造性、オリジナリティが弱まることになる」と語っている。

なお、日本でデータイーストは三月十七日にコメントを発表、「今回の判断は当社の主張を全面的に認めるもの。日本でも著作権法の基本的な考え方は米国と同じなので、日本の訴訟でも、いずれ当社の主張が認められると確信している」ことを明らかにした。

カプコンは決定分析に時間を要したため、三月二十二日にコメントを発表。三月十八日の日経産業新聞の記事「カプコンの申請却下」のもとになったデータイーストの三月十七日付コメントには「誤認、誇張の部分がある」とし、今回の決定は①販売差止めの仮処分申請に関わるもの、②本格的な証拠調べに基づくものでなく、類似性について本格的検討をしていない、③類似性について客観テストで一部のキャラクター、必殺技の類似性を認めながら、主観テストでは認めておらず納得できない、④データイーストは主張が全面的に認められたとしているが、そういう事実はない、としている。

「ストリートファイターII」（91年）と「ファイターズヒストリー」（93年）カタログから

### TVゲームメーカーとしての

# アイレムが開発を縮小

### 東京販売、米国子会社も近く閉鎖

アイレム㈱（本社大阪、太田登社長）はこのほどTVゲーム開発部門を大幅に縮小、オペレーター会社にとどまることになり、米国子会社であるアイレムアメリカ社（ワシントン州レッドモント、中野哲雄社長）も三月に閉鎖することになった。

関係者が明らかにしたもので、十二月末の同社社長を含む役員異動に伴い、これまで同社の中核的存在だった業務用／家庭用機器開発部門を、㈱ナナオ（高嶋哲社長）のある石川県松任市に移すことになり、その結果TVゲーム開発部門で退社が相次ぎ、従来のようにメーカーとしてマーケティングできる状況ではなくなった。なお占い機、メダルゲーム機の開発、製造は従来どおり松任市で継続されるし、三十五店の経営を含むオペレーション事業を続ける。

以上に伴い国内では東京販売所と関連会社のタムテックスなどを近く閉鎖するとともに、海外子会社のアイレムアメリカ社も閉鎖する。

アイレムは、もともと辻本憲三氏が五九年にアイ・ピー・エム商会として創業、七四年にアイ・ピー・エム㈱（辻本社長）として設立されたオペレーター会社で、七七年からTVゲーム機メーカーとなった。七九年にアイレム㈱と社名変更、八〇年三月ナナオグループに入り、八三年二月に辻本社長が退任、高嶋哲現会長が社長になり、弟の高嶋由之氏が社長を継いできた。

今回の異動について同社による正式の発表はないが、これは同社株式の九七%を所有するナナオの意向によるものと見られている（発表があり次第続報の予定）。

警察庁調べ93年版「風俗営業」

# ゲーム場の大型化進む

## 許可営業所数は減少から増加に転じる

警察庁・生活保安課は二月二十四日、平成五年版の「風俗営業等の状況」を発表したが、それによると全国のゲームセンターは八五年以降、減少傾向にあったが、昨年は増加に転じており、また遊技設備は八五年以降ずっと増加、一店当たりの台数も増え、大型店化が進んでいることが裏付けられた。

これは毎年十二月下旬に発表してきた「風俗環境白書」（風俗環境の状況と風俗関係事犯の取締り）に代わるもので、これまでと比べて、①調査時点を十月末から十二月末に変更した、②風営法で規制対象とする風俗営業と風俗関連営業などの推移と風営法違反取り締り状況に絞り込んだ、③風俗関係事犯のうち売春、わいせつ、遊技機賭博、ノミ行為などの事犯についての取り締まり状況を削除した、など大幅に簡略化された。

今回の「風俗営業等の状況」の「1概況」によると、「風俗営業等は、娯楽という人の本能に関わる営業だけに、これまで社会の世相を敏感に反映しながら増減を繰り返している。平成五年の風俗営業等の特徴は次のとおりであり、国民の娯楽に対する要求の多様化や、『安、近、楽』指向がうかがわれる」として、①料飲関係風俗営業と深夜酒類提供飲食店、②パチンコ営業の推移、③パチンコ遊技機不正改造事犯の状況、④ゲームセンター、⑤風俗関連営業の推移について、それぞれまとめている。うち④ゲームセンターについては、「風俗営業のうち、ゲームセンター（風俗八号営業）は、昭和六十年以降減少の傾向にあったが、一転して増加し、内容的には、専業店の増加、一店当たりの遊技機設置台数の増加、百台以上のゲーム機を設置する大型店の増加など、専業大型ゲームセンターの増加傾向が認められる」とした。

各論に当たる「ウ　ゲームセンター営業」では次のようになっている。

「平成五年末の風俗八号営業の営業所数は一万九千七百六十六軒で前年末（一万九千五百四十軒）に比べて二百二十六軒（一・一六％）増加している。専業、兼業別でみると、専業店が七千三百八十五軒で前年末（六千六百九軒）に比べて七百七十六軒（一一・七四％）増加し、昭和六十年からの推移をみても平成二年から増加の傾向を示している。一方、兼業店は一万二千三百八十一軒で全体の六二・六％を占めているものの、前年末（一万二千九百三十一軒）に比べて五百五十軒（四・二五％）減少している。遊技機（ゲーム機）の備付け台数は、昭和六十年以降連続して増加し、平成五年末で四十五万千九百七十七台で前年末（四十万千六百九十三台）に比べて五万二百八十四台（一二・五％）増加し、平成五年末の一店当たりの備付け台数も昭和六十年以降約一・五倍の平均二十二・九台となり、ゲームセンター専業店化と大型化の傾向が進んでいる。【第4表、第4－2表】」

これら警察庁・生活保安課による表現は、従来の「ゲームセンター等」から「ゲームセンター営業」、「併設店」から「兼営店」など変化しているが、とくに説明はない。なお「八号営業」の営業所数と遊技機台数は、ともに風俗営業の許可を受けた営業所についてのみ掲げており、解釈基準などにより許可の要らない「その他の営業所」については、追って明らかにされる見込みだ。

また以上の数字はもちろん、遊技機賭博など違法とされうる営業所も含まれておらず、そのため風俗営業として「八号営業」が規制されていることに変わりはない。

風営法違反の取り締まり状況では、これまでと同様、業種別のデータはなく、全体で前年比六・八％減の二千三百十五件あり、三・一％減の二千五百三十四人が検挙されている。今回のリポートでは「八号営業」に密接に関連すると見られてきた遊技機賭博事犯の検挙状況は省略されたが、パチンコ遊技機不正改造事犯の取り締まり状況については、事例まで掲げて扱っているのが目立つ。

なお前回掲げられていた「カラオケボックス」営業について、今回はなんらの記述もなかった。

第4表　ゲームセンター営業の営業所数の推移

| 区分 | 昭60年 | 平元年 | 平2年 | 平3年 | 平4年 | 平5年 | 前年対比 軒数 | 前年対比 率(%) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8号(ゲームセンター) | 26,217 | 21,929 | 20,803 | 19,812 | 19,540 | 19,766 | 226 | 1.16 |
| 専業店 | 7,101 | 5,882 | 5,761 | 5,936 | 6,609 | 7,385 | 776 | 11.74 |
| 兼業店 | 19,116 | 16,047 | 15,042 | 13,876 | 12,931 | 12,381 | ▲550 | ▲4.25 |

第4－2表　ゲームセンターの遊技機の台数

| 区分 | 昭60年 | 平元年 | 平2年 | 平3年 | 平4年 | 平5年 | 前年対比 台数 | 前年対比 率(%) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 遊技機台数 | 380,625 | 351,179 | 352,108 | 361,673 | 401,693 | 451,977 | 50,284 | 12.51 |
| 1店当たりの備付け台数 | 14.5 | 16.0 | 16.9 | 18.3 | 20.6 | 22.9 | | |

おもちゃ模型博物館で

# ファンフェア展

## ヨーロッパの移動遊園を再現

建設大手の㈱フジタ（本社東京、藤田一憲社長）の本社ビルに、AMスペース「フジタヴァンテ」と「おもちゃ模型博物館」が設けられているが、そのおもちゃ模型博物館で三月二十五日から十月ごろまで「ファンフェア（移動遊園地）展」が開催されている。

同ビル地下一階にある「フジタヴァンテ」は九二年十二月にオープンした無料開放AMスペース（本紙第450号参照）。一階にある「おもちゃ模型博物館」は九三年九月にオープン、炭坑の大型模型「コールマイン展」を今年二月まで開催してきた。

「ファンフェア展」は、十八世紀ごろからヨーロッパ各地で盛んになった移動遊園地を再現する大型模型を中心とするもの。すでにメリーゴーランドや観覧車などが出現しており、これらを含め忠実に模型が作られた（一九二〇年制作）。遊園地や遊園施設の歴史を知るにはいい材料となる。

「おもちゃ模型博物館」は、㈶藤田トイミュージアム財団（藤田一憲理事長）が運営しており、入場料は高校生以上二百円、小中学生百円。木曜日が休館日で、午前十時から午後六時まで開館している。同博物館では「ロンドン・トイ&モデル・ミュージアム」（約一万点）を常時披露している。

おもちゃ模型博物館内の「ファンフェア展」のようす

AOUがゲーム場向け

# 「管理要項」

## ポスターを会員協会に配付

AOUの健全営業推進委員会（吉田勲委員長）は、かねてより検討していたゲーム場管理者向けの「アミューズメント施設管理要項」を作成、二月二日、各会員協会にポスターとして配付した。

この「管理要項」は、AOUによると九〇年十二月に作成、配付した「ゲーム場管理要項」（もとは「アミューズメント施設営業要綱」）を全面改訂したもので、昨年十月十二日に三重県鳥羽市内で開かれた健全営業推進委員会第十五回会合で決定した。同会合では、当初「健全営業遵守ポスター」となっており、事務局が原案を作成、内容を検討し決め、印刷することになった。

出来上がったポスターはA2判サイズで、ゲーム場に掲示し、そのロケーションの店長や従業員による管理姿勢に注意を促す内容となっている。

旧「営業要綱」では遵法営業や従業員の服装などについて五項目を羅列したにすぎなかったが、「管理要項」では景品提供の制限など加え八項目とした。

アミューズメント施設管理要項

すべての人々が楽しめる、明るく、健康的で、安全なアミューズメント施設管理を目指す。

❶ アミューズメント施設はお客様を迎え入れる店舗です。店内・機械を清潔に、明るい、感じの良い雰囲気を提供しよう。
❷ アミューズメント施設の管理者・従業員は、お客様に好感を持たれる服装・態度・言葉使いに気をつけよう。
❸ 機械が倒れたり、感電したり、お客様に危険が及ばないよう注意しよう。
❹ 次のような行為には充分注意しよう。
◆偽貨の使用・高周波機器の使用・その他不正遊戯行為。
◆シンナー等の危険物の持込み
◆暴力行為、機械を叩いたり、外のお客様に迷惑となる行為
❺ 明るく健全な運営をし、特に青少年の健全育成に配慮しよう。
◆学校の就学時間帯に来場する少年に注意
◆高額紙幣を両替する少年に注意
◆青少年の非行のたまり場にならないように注意
◆未成年者の喫煙に注意
◆その他、好ましくない行為について充分な注意をしよう
❻ 青少年の健全育成を害する、卑猥・残虐な表現の機械は使用しない。
❼ 青少年育成団体等の担当者の来場には、積極的に快く接しよう。
❽ 次の物品は景品として絶対に提供しない。
◆金券及び類似品（テレホンカードなど）等のもの

社団法人 全日本アミューズメント施設営業者協会連合会
健全営業推進委員会

## 特許・実用新案 出願公告・公開

（2月24日～3月9日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

**特許出願公告**

三月二日＝「パズル遊戯方法装置」、出原三生（東京）、6-14992、63-182622。

**実用新案出願公告**

三月二日＝「ゲーム機用フィルムベルト」、㈱森木工（愛知）、6-7737、2-19181。「スロットマシンのメダル受皿構造」、山佐産業㈱（岡山）、6-7738、1-65153。

**特許出願公開**

三月一日＝「小型電子機器」、船井電機㈱（大阪）、6-54962、4-232943。「ゲーム装置」、データイースト㈱（東京）、6-54963、4-232671。

三月八日＝「スロットマシン」、㈱オリンピア（東京）、6-63210、4-217649。同、6-63211、4-217645。同、6-63212、4-217646。同、6-63213、4-217647。同、6-63214、4-217648。同、6-63215、4-217650。同、6-63216、4-217651。「スロットルマシン」、近江電子工業㈱（滋賀）、6-63217(請)、4-241285。「ボールバンパー」、㈱タイトー（東京）、6-63218、4-237771。「コインチェッカー」、三幸エンジニアリング㈱（静岡）、6-63244、4-245772。「遊戯装置」、中松義郎（東京）、6-63247(請)、4-226663。「遊戯用軌道走行乗物の加速装置」、㈱トーゴ（東京）、6-63248、4-257110。「搭乗者運搬用乗物」、スカイライン・スカイライズ社（ニュージーランド）、6-63249、4-200237。

**実用新案出願公開**

三月一日＝「リモコンゲーム装置」、中山紀夫（京都）、6-15682(請)、4-52200。「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、6-15683、4-55705。「ゲーム用判定装置」、㈱タカラ（東京）、6-15693、4-59517。「ゲーム用電子装置の付加装置」、㈱ソフエル（東京）、6-15694、4-55654。「移動式ブランコ装置」、㈱ツムラパーク（香川）、6-15695(請)、4-54315。



JAPEAが

# 宮崎で新年懇談

## PL制度導入など話題に

全日本遊園施設協会（本部東京、山田三郎会長、JAPEA）は二月二日、宮崎県綾町の「酒泉の杜」で恒例の「新年懇談会・懇親会」を開き、これに会員四十社四十四名が参加した。

山田会長は、「役員や各委員会委員以外の会員が集まる場がほとんどないので、この機会に遠慮なく意見を出してほしい」と挨拶した。

この後、第六十七回理事会（一月十二日）の内容について事務局から、五月総会での役員改選の方法について会員の意見をアンケート式で聞くことになったこと、関西支部の業務を引き続き㈱ジェイ・アール・イーに依頼したことなどの報告があった。

また各委員会からもそれぞれ活動状況について報告があった。オペレーター委員会（若園一夫委員長）はPL制度導入について、「日本では米国のような厳しいものにはならないだろうが、問題は苦情処理機関の組織化と問題が起きた時の対応方法にある」とした。また安全対策委員会（池田享一委員長）では、機種別の〝注意看板〟の標準モデル案を作成中との報告があり、これについて山田会長は「今後のPL制度導入との関連で慎重に検討する必要がある」と述べた。

続いて意見交換に入り、会員との質疑応答も行なわれた。その中で同協会の法人化については、「建設省と通産省の共管を検討したが大変困難なので、前回理事会で建設省の単独主管による法人化をめざすことに決めた」としている。また消費税率のアップについては、「遊園施設の利用料金に転嫁するのは困難であり、もし転嫁すれば利用客がさらに減る」とされた。不況についても対策は難しいとされ、「遊園地は一昨年十月ごろから下降線をたどり始め、とくに若者客が減少した。またもう一つ大きな問題は、円高で機械の輸出ができないことだ。コストが安い中国で製造する例が他産業でも増えているが、それは国内の失業者を増やすことになる」との意見が出された。

この後、懇親会が開かれ、恒例のオークションなどが行なわれた。なお懇談会の前に参加者たちは「シーガイア」を視察。翌日はゴルフコンペ組と宮崎観光組に分かれた。

写真上はJAPEA新年懇談会、下は韓国の金会長訪日のようす

日米英によるサミット会合

# コピー話題に

## 英国のAWP機改造も

英国ATEI94開催に伴い、日米英の協会代表らによるサミット（頂上）会合が一月二十六日、ロンドンで開かれ、TVゲーム基板のコピー問題などが話題になった。英国ではスロットマシンタイプのAWP機についても、最近コピー改造が出現、問題となっており、このことも併せて話題になった。

今回の会合には日本からJAMMAの中村雅哉名誉会長、米国からAMOAのR・A・グリーン会長、タミ・ノーバーグ副会長、シュマッチャー専務、AAMAのスチーブ・コーニスバーグ会長、ボブ・フェイ専務、英国からBACTAのロジャー・ウィザー会長、アラン・ウィリス専務らが出席した。

サミット会合は三ヵ国の主なトレードショー（展示会）を機に開催することになっているが、今秋のJAMMAショー（九月二十一－二十三日）と米国AMOAエキスポ（九月二十二－二十四日）はぶつかっており、どうなるかは不明だ。

ATEI94に伴うサミット会合に参加した日米英の協会代表たち

韓国の協会連合会

# 金会長が記念品

## AOUエキスポ小間で贈呈

韓国のゲーム場オペレーター協会連合会である㈳韓国電子遊技場業協会中央会（事務局ソウル）の金甲煥（キム・カッパン）会長が二月二十二日、AOUエキスポ94を訪れAOUの梅原靖三会長らに対し記念品を贈った。

これはAOUエキスポの会場のうち、いわゆるPR小間で行なわれたもので、とくに意見交換などは行なわれていない。

金会長は韓国VICC OM社の社長。同社はSNK「ネオジオ」を積極的に展開してきており、サードパーティーとして「ネオジオ」用ソフトの開発も手がけている。韓国電子遊技場業協会中央会の現状などは明らかではないが、かなり多数のオペレーターが加入しているもよう。金会長は韓国のKBSテレビにAOUエキスポを紹介した。

国内のVR技術集め

# 岐阜市でVR展

## セガ社はCGゲーム機出品

バーチャルリアリティー（VR）に関する技術や機器を集めた展示会「VRワールド94Gifu」（同名実行委員会主催）が二月十八－二十日、岐阜市内の市文化センターで開催され、AM業界からも㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）が出展した。

これはVR研究開発の推進に積極的な岐阜県が大学関係者らとともに企画したもので、三十七企業団体が出展。入場無料で四千四百人が来場した。

セガ社はTVゲーム機「バーチャフォーミュラ」と「バーチャファイター」を出品。このほかカヤバ工業、三菱プレシジョン、川崎重工などがTVドライブや飛行シミュレーター、三洋電機が「3D液晶ディスプレイシステム」、ソリッドレイ研究所が「サイバーグローブ」やシューティングゲーム、住友エレクトロニクスが二百万画素以上の画像システムなどを紹介した。

AOUエキスポに伴う

# 懇親会で優秀機表彰も

## パーティー券方式で業者980人が参加

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（事務局東京、梅原靖三会長、AOU）は、AOUエキスポ開催に伴い二月二十二日夜、東京・赤坂プリンスホテルで恒例の懇親会を開き、併せて「AOU年間優秀機械」の表彰を行なった。

同懇親会は従来同様、各出展社から一名を無料招待し、それ以外はパーティー券方式（一枚一万五千円）で行なわれたもの。これに九百八十人が参加した。

桐谷克己事務局長の司会で進められ、事業委員会の駒井徳造委員長は、「旧NAOを含めると今回のショーで十三回目を迎える。AM業界は昨年来下降線をたどっているものの、今回のショーは昨年を上回る出展社数となり会場規模も拡大できた。この二年間業界を引っ張ってきたクレーン機も今は勢いが衰えており、今後業界を牽引していく機械はどれかを見るのが今回のショーで興味を引くところだ」と挨拶した。

出展社を代表して㈱タイトーの長谷川桂祐社長は、「将来日本経済は米国のように製造型から消費型へと移り、製造業が減少すると見られている中で、当業界も大きく変化しながら拡大していくと思われる。今後の時代の流れに即応していくためにも、作るメーカーとそれを使うオペレーターの協調関係が今以上に大事になる」と述べた。

来ひんとしてJAPEAの山田三郎会長が、「今後は衣食住に加え〝遊〟が人類になくてはならない要素になっていく。この〝遊〟を充実させるためにもAM業界は団結し発展させなければならない」と語り、乾杯の音頭をとった。

この後「年間優秀機械」の表彰に移り、その選定を担当した広報委員会の平本将人委員長は、「今回は一社一機種に絞ったが、残念ながら特に優秀な〝グランプリ〟はなかった」と述べた。なお同委員会では選定機種について今回は委員長一任としたため（本号別の記事参照）、優秀機種は同懇親会で初めて発表されたことになる。優秀機はTVゲーム六機種、その他アーケードゲーム二機種、定置型乗物機二機種で次のとおり（表彰順）。

SNK「サムライスピリッツ」、セガ社「ぷよぷよ」、カプコン「ストリートファイターIIターボ」、コナミ「リーサルエンフォーサーズ」、ジャレコ「キャプテンフラッグ」、ナムコ「スーパーワールドスタジアム93激闘版」、タイトー「ハットトリックヒーロー93」、タスコ「バスケットスタジアムW」、バンプレスト「ブーブーマリオ」、トーゴ「カルーセルローズDX」。

懇親会の中締めは、AOUの佐久間正則副会長が行なった。

写真はAOUエキスポ94懇親会で、左上はタイトーの長谷川桂裕社長、右上はAOUの駒井徳造副会長、右はJAPEAの山田三郎会長。下は優秀機表彰で（左から）ナムコの竹内哲郎課長、AOUの梅原靖三会長

GBソフトが使える

# SFC周辺装置

## 任天堂が6月にも発売

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は、家庭用「スーパーファミコン」の本体と「ゲームボーイ」のソフトをつなぎ、「ゲームボーイ」ソフトをプレイヤーの選択で着色して楽しめる、という周辺装置「スーパーゲームボーイ」を六月中旬、日米で同時発売することになった。三月十四日に発表したもので、国内では七千円、米国では六十ドルの価格。月産百万台、年内七百万台の出荷を見込んでいる。

「スーパーゲームボーイ」は、「ゲームボーイ」ソフトを差し込んだまま「スーパーファミコン」にセットできるカートリッジタイプ。「ゲームボーイ」はモノクロだが、画面を見ながら配色、フレームカラーなど選択して着色できるほか、操作ボタンの配分も選択できるようになる。また「ゲームボーイ」用の新作ソフトでは、使える色数を増やす予定。

「スーパーファミコン」（米国では「スーパーNES」）は九三年十二月までに、国内で千百三十六万台、米国で千四百十六万台を出荷。また「ゲームボーイ」は国内で九百七十四万台、米国で千四百七十七万台出荷しており、「ゲームボーイ」用ソフトの出荷は国内六千百五万個、米国六千二百九十万個に達している。「スーパーゲームボーイ」によって、これまでにない新しい楽しみ方ができることになる。

「スーパーゲームボーイ」を装着したようす

AOU広報／研修委

# 選定は当日発表

## 今回はグランプリなしに

AOUの広報委員会（平本将人委員長）と研修委員会（佐久間正則委員長）は二月一日、AOU事務局で合同会合を開き、「年間優秀機械」の検討、プレイヤーへの「ゲーム場についてのアンケート」はがきの抽選などを行なった。

年間優秀機械については、会員四十七協会が選出した候補機をまとめ、広報委員会が十機種を選定するもの。今回は会員四十七協会中二十七協会（前回は四十三協会中二十協会）から回答があり、検討したがまとまらなかったため委員長一任となった。また最優秀〝グランプリ〟も今回はふさわしい機種がないとのことで、十機種すべてを〝優秀機〟とするとともに、メーカー一社で一機種を選定することを決めた。その結果、優秀機の内容はエキスポ懇親会で発表することになった。

「アンケート」はがきについても広報委員会の担当で、今回で四回目となる。これは各地方協会会員のロケで十二月一日から一ヵ月間、プレイヤーを対象に実施されたもの。はがきは三十万枚（前回二十万枚）を配布し、一万五百枚（同四千五百枚）が回収され、回収率は三・五％（同二・三％）と前回を上回った。その中から抽選で一等のオーストラリア旅行ペア招待（二組）から五等スポーツバッグまでの賞品が合計五十名に贈られた。抽選には梅原靖三会長、国民会議の森田廣副部長らが立会った。

このほか「店舗管理者研修会」開催に向けての検討、初の「AOUアミューズメントセミナー」（三月二十四日、東京で開催）の説明などが行なわれた。

SC遊園、通常総会

# 店舗解釈課題に

## 共同購入は初めて減少

日本SC遊園協会（事務局東京、内田博会長、正会員八十社、NSA）は二月二十二日、千葉・幕張メッセで第二十四回理事会および第九回通常総会を開き、予決算案などを承認した。

理事会では、大植正道副会長（元㈱タイトー専務）の退任について検討した結果、次期役員改選時（九五年二月）まで後任副会長を空席とすることになった。なおタイトーの今野伸部長が理事を継承することを認めた。

総会提出議案を検討、了承した。その中で景品の共同購入額が前期比七%減と初めて減少し、「AM業界の不振を反映するものになった」とされたが、利用者への割戻金は扱い高の一・七%、約千二百万円と「大台を維持」したことを強調。なお同事業の九四年度予算案は、「環境好転の見通しが立たない」として、さらに前期の一割減を予想するものとなっている。

また今年も㈳青少年育成国民会議に、前年と同じ百万円を寄付することを決めた。

通常総会には委任十七社を含む六十八社が出席。内田会長は、「不況の中で当業界も供給過剰、クレーン機に代わる商品がないことなどから思わしくない。今年は昨年並みの水準で維持できればありがたいと言える」と挨拶した。

この後、国民会議への寄付金贈呈が行なわれ、内田会長から国民会議の上村文三専務に小切手（百万円）が手渡された。

九三年度事業報告案、決算案、九四年度事業計画案、予算案は原案どおり承認された。うち決算について、「今後剰余金はできるだけ少なくし、共同購入での割戻金を増やす方向で処理していく」との説明があった。また事業計画では経営・業務の改善と健全化、風営法での「店舗」解釈の是正、共同購入事業の活発化などを挙げている。

新入会員として㈱オートマックセールス、㈱バンプレスト、㈱ピーナッツクラブの三社が紹介された。また㈲ミユキ工芸が入会しており、正会員八十社、準会員二十社の計百になったとの報告があった。

写真はNSA第9回通常総会で、会議のようす（2月22日）

「ファイナルラップR」発表

# 雑誌対抗も

## ナムコ、販売がイベント

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）では二月八日、東京都大田区の同社営業本部ショールームで、TVドライブゲーム機「ファイナルラップR」の記者発表を兼ねて、同機による自動車雑誌対抗ゲーム大会を開いた。

これは同社販売管理部販売企画課が同機のPRと話題作りのため、同機発売の前日に行なったもので、同社ではこれまでドライブゲーム機の発売に当たり、こうした催しを三回開いている。

今回は自動車愛好家向けの雑誌十七社が参加。競技は同ゲームの四コースについてそれぞれ予選を行ない、その総合順位で上位八名が決勝に進出。その結果「オプション」（深書房）が優勝した。

同社では「プライベートショーも検討したが、AOUエキスポを二週間後に控えた時期でもあり見合わせ、通常の販売活動の範囲内でのイベントにした」と説明している。

ナムコ「ファイナルラップR」発表に伴うイベントに参加した記者ら

論潮

# 電取と広告

電気用品取締法に基づき甲種電気用品には電取マークを表示しなければならないが、これから新製品を発売しようとする場合、まだ型式認可が得られていないのか、あるいはその他の理由で広告に型式認可番号が示されていないことがあり、これをどう解したらいいかという問題がある。

申請中でまだ認可が得られていない場合は、申請中と表示し、認可後にしかるべき表示をしたうえで発売すれば、それでなんら問題はない。これは展示会などでの例外承認でも同様の考えである。

しかし、形式認可が得られているのに表示しない場合が、最近どうもあるらしい。

なぜそうなるのかというと、型式認可の表示をすると、元のメーカー名が外部に分かってしまうからだと言う。要するにその機械はどこか他のメーカーに作らせたわけだが、その事実を外部に知られたくないということらしい。電気用品取締法ではそういう事情などまったく考慮しないため、メーカーは苦肉の策でなんとか誤魔化そうと努める結果になる。しかし、そういう努力はほとんど無意味だと言うしかない。

自社の型式認可番号を取得して出荷するのがメーカーとして当然のことであり、それができなければ下請けメーカー名が外部に知られてもしかたないことを、認識するべきである。こういうことは、本来JAMMAなどが広く周知させ、また疑念があればどう解決すべきか示せば済むことである。

本紙では、型式認可が得られていない、あるいは得られる見込みがない甲種電気用品の広告は、当然ながら掲載できない（この他にも広告で掲載できないものは何年も前から決められている）。

メーカーも本紙のような業界紙も、それぞれ守らねばならないルールが、こうした問題を含め多数ある。それらが守られなかった場合、他人のせいにするのではなく、自社の恥、おのれの恥と受け止めるぐらいの誇りを持ってほしい。

セガ社で建設中の

# 本社1号館竣工

## プロモーション部まず移転

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では、九二年一月着工の「第二本社ビル」がこのほど完成したのに伴い、これを「本社一号館」、従来の本社ビルを「二号館」と名付けることにした。一号館は旧本社所在地に約八十億円かけて建設されたが、二号館と同じ敷地内での増設でもあり、とくに竣工披露は行なわない。

これと併行して機構改革が行なわれHE事業部マーケティング部イベント及びPR担当が宣伝部と一体化、「プロモーション部」となって一号館で三月二十四日から業務を開始した。また社長室など役員室の一部も一号館に移転している（いずれも電話の局番は五七三六になる＝続報の予定）。

# 続 AOU94アミューズメントエキスポ 出展内容

## アーケード機
## 新しい試みで開発意欲 カーニバル機増加傾向

TVゲーム機（前号参照）以外のアーケードゲーム機は、ボール投げタイプのカーニバル機が増加し、セガ社、テクモ、トーゴなどが新作を披露。

また話題になったものとしては、モグラ叩きとTV格闘ゲームを組合わせたトーゴ／カプコン／シグマ共同開発機、TV画面に取り込んだプレイヤーの顔を崩すというタイトーのパンチングマシンなどメカゲームとTVモニターを組合わせたものや、子ども用のコンパクトなこまや製エアーホッケーなどがある。

このほかサッカーをテーマとしたもの、アニメキャラクター使用のものが増える傾向を示した。

### アイマックス

特徴のあるアーケード機新作を三機種発表した。ランダムに光るボタンを次々と素早く押していく反射神経を試すもので、一定数以上を正しく押さないと恐竜が白煙を吹きつけるという**「スモークザウルス・爆煙パニック」**、じゃんけんで勝つとハンマーで歌舞伎役者の頭を叩き、負けるとプレイヤー人形を動かし歌舞伎役者がキセルで叩くのを避けるという**「ジャンケンおっとっと」**、動くゴールキーパー人形を避けて実際のサッカーボールをけってシュートする**「PKサッカー」**を出品。

### アイレム

手前のキックレバーをけった力により、前方のTV画面上のボールがゴールへ飛ばされるというサッカーゲーム機**「ワールドPKサッカー」**（仮称）を参考出品した。

また占い機の新作として**「ラブリーエリアス」**と**「フォーエバーリング」**を参考出品した。

### アトラス

アームで景品カプセルをすくい取るプライズマシン**「カプセルランド」**を出品した。

### エイブル

TV画面で作った人の顔のモンタージュ写真をパンチボールを殴って崩すパンチングマシン**「ザ・けんじゃね〜よ！」**、安全性と耐久性を向上させたキックマシン**「チャンピオンキック2」**、プライズマシン**「ウゴウゴラーパー」**（以上三機種とも大平技研工業製）、三つのパッドをハンマーで叩くと盤面で輪が上昇、停止した場所の絵柄を揃えるプライズマシン**「アクションビンゴ」**（昭和鉄工製）などを紹介。

### SNK

一人用クレーン機**「まぜまぜキッズ」**と**「カプセルキッズ」**を展示した。

### 岡本製作所

二人用バスケットボール投げ**「スーパーバスケットW」**、実物サッカーボールをける**「スーパーサッカー」**を出品した。

### カトウ製作所

プライズマシンとして、馬のおしりにボールを当てる二人用**「ラッキーホース」**、猛獣を避けて探検家人形をゴールへと導く**「ハラハラジャングル」**、絵柄を揃える**「ディスクスロット」**などを展示。

### カプコン

〃ストII〃キャラクターを使った二人対戦モグラ叩きタイプで〃リュウ〃と〃春麗〃に分かれ〃ベガ〃の頭を叩き、相手より得点が高くなった時にTV画面でキャラクターが技を出すというトーゴ、シグマとの共同開発**「拳聖土竜」**（同機は三社の小間に展示）、プライズマシン**「パニックショット！ロックマン」**、シャベルとプッシャーを併用したプライズ機**「キャンディドリーム」**を展示。

### 九娯貿易

二人および動物や景色などとの合成写真をプリントして出すという、松下電器産業との共同開発による硬貨作動式合成写真装置**「ラブラブシミュレーション」**を紹介した。

### 栗田技研

コルク弾を発射し景品を狙う射的ゲーム機として、カラフルな色彩の四人／六人用**「レインボーターゲット」**、上下二段で移動する景品カプセルを落とす六人用**「カプセルハンティング」**、赤いだるまを狙う四人用**「ダルマスター・マークII」**などを出品した。

### ケイミックジャパン

サンリオのキャラクターを使った製品を展示。うちプライズマシンとして、ルーレット式**「ソニックのスペースツアーズ」**、クレーン機**「とってくださる」**、回すと景品カプセルが出てくる催事用**「ジャイアントガラポン」**を紹介した。

### こまや

エアーホッケーを子ども用に小型化した**「ミニチャンプホッケー」**（本号「話題のマシン」参照）を主力に展示した。

### サミー工業

スキー競技をテーマに大回転コースなどを設けた米国プリミア社フリッパー**「ワイプアウト」**、幼児向けTVプライズゲーム機**「ハローキティのハラハラケーキパニック」**、二つのメカリールによるすごろく式プライズマシン**「パニックアイランド」**（参考出品）などを展示。

### サンワイズ

プライズマシンの新作として、ボタンを叩いて盤面の目盛りを上昇させ、止まった場所に収納されている景品が払い出される二人用**「ハッピーベル」**、じゃんけんに勝つとレバーを握って盤面を回す**「ジャンケンマン福引き」**、LEDによるじゃんけんゲーム**「ジャンケンマンJUMBO！」**などを出品した。

### ジャレコ

ハンマーで人形の頭を叩きTV画面上の人物にダメージを与える**「スカッドハンマー」**（本号「話題のマシン」参照）、ボールを受け取るタイミングゲームで海外向けの**「バスケットボール」**などを展示した。

上の写真は新趣向のアーケードゲームを披露したアイマックスの小間

上はカーニバル機とメダルゲーム機を出品したカトウ製作所

射的ゲーム機を数機種展示した栗田技研の小間のようす

上は合成写真を作って出す装置を実演展示した九娯貿易の小間にて

サンリオキャラクター使用製品を紹介したケイミックジャパン

エアーホッケーの子ども向けコンパクト型を展示し注目されたこまやの小間にて

左は岡本製作所の小間にて。二人用ボール投げゲームとサッカーゲームをメインに出品



### セガ社

係員が必要な新カーニバルゲーム四機種を参考出品した。上に吹き出すエアーの上部にビニールボールを軽く投げて宙に浮かせる**「エアーサーカス」**、回転し腕を動かすロボットにボールを投げる**「クレイジーロボ」**、エアーが吹き出す盤面上にペンギンをデザインしたパックを滑らせ前方の的で止める**「カーリングホリディ」**、十六個の標的にボールを投げるビンゴ式**「ビンゴカーニバル」**。

またアームを改良しLEDデータ表示を加えたクレーン機**「UFOキャッチャー・エクセレント」**を出品した。

### タイトー

米国ミッドウェー社フリッパー**「ポパイ」**、カメラで撮ったプレイヤーの顔の実写がTV画面に静止画で映され、マットを殴るごとにその顔が崩れていくパンチングマシン**「リアルパンチャー」**、プライズマシンとして、動物の口にボールを投げる米国製**「ズーキーパー」**（参考出品）、パチンコ式**「ダンクイット」**や**「ストライカー」**、占い機**「クレヨンしんちゃんのドリームBOX」**など。

### タカラAM

コミカルなキャラクターが入ったバケツの中にバズーカで発射したボールを入れる**「カンカンキッド」**、英国KWシステム社クレーン機**「ミラージュ」**、輪投げ**「くるりんパ」**を参考出品した。

### 宝娯楽

ペダルを踏んでボールを盤面にシュートするサッカーゲーム機**「ハットトリッカーPK」**を展示。

### タスコ

ハンドルで盤面を傾けボールを転がすサッカーゲーム機**「スーパーサッカー」**をメインに出品。

### テクモ

百五十ミリカプセルを払い出す電光ルーレット式**「サイクロン」**、ネオン管使用の色合わせゲーム**「レインボー」**、穴から出るネズミに対応したボタンを押す**「スラップ・ア・ラット」**、恐竜を動かしてボールを受け取る**「チョンポザウルス」**、電光式**「ドリームビンゴ」**などプライズマシン、またボールを投げる**「シャークフレンジー」「ワニパックン」「1／2ピントフレンジー」**などカーニバル機を紹介した。

### データイースト

カメをハンマーで叩くモグラ叩きゲームでドットマトリクスディスプレイ付きの**「ぐっぴーちゃん危機一髪」**を発表。

### ドイル社

ボール投げのカーニバル機で同社〃おとぎ話シリーズ〃のうち、**「ジャックと豆の木」「三匹の子ブタ」**を展示したほか、パネルで同社製品を紹介。

各種カーニバルゲーム機を多彩に出品したタスコの小間のようす

足踏みペダル操作によるサッカーゲーム機を紹介した宝娯楽の小間にて

アーケードゲーム機、カーニバルゲーム機を豊富に出品したテクモの小間にて

上の写真は新アーケード機を披露したタカラアミューズメントの小間

上はサミー工業、下はサンワイズのそれぞれプライズ機展示部分にて

## AOUエキスポで話題のアーケードゲーム機

エアーサーカス（セガ社）

ジャンケンおっとっと（アイマックス）

ぐっぴーちゃん危機一髪（データイースト）

拳聖土竜（カプコン／トーゴ／シグマ）

サメサメパニック（ナムコ）

リアルパンチャー（タイトー）

カンカンキッド（タカラAM）

ドリブルシュート（ホープ）

スモークザウルス・爆煙パニック（アイマックス）

ザ・けんじゃね〜よ！（大平技研工業）

ポパイ（ミッドウェー社／タイトー）

カーリングホリディ（セガ社）

チキチキマシン人力猛レース（バンプレスト）

ラッキーホース（カトウ製作所）

スーパーサッカー（タスコ）

スカイキャッチャー（真砂工業）

ファイティングボーズ（トーゴ）

上の写真はトーゴの小間でアーケードゲーム機設置部分にて、下は新占い機や心理テスト機を出品したヒューマンの小間

上は童話がテーマのカーニバル機を紹介した米国ドイル社、下は新プライズ機をアピールしたトーワジャパンの小間にて

### トーゴ

等身大のボクサー人形が相手のパンチングマシン「ファイティングボーズ」、カーニバル機の新作として前方の皿にボールを入れる「ディッシュオン」、"星のカービィ"の口にボールを投げ入れる「ぱくぱくカービィ」のほか、リニューアル版「ラインボール2」「ハングリーアニマルII」「アメリカンショット2」を発表。またキャビネットの側面板に浮彫りのイラストを採用した電光式プライズマシンのダイショー商会製「てんくる」、「拳聖土竜」なども展示。

### トーワジャパン

百四十ミリの大型カプセル景品をパチンコ式に盤面へ打ち出し中央ホールに入れる「ワンダーショット」を中心に、LED使用スロット形式「ホロホロトレメンダス」など。

### ナムコ

同社モグラ叩き式ゲーム"パニック退治シリーズ"第三弾でサメを叩く「サメサメパニック」、同機を八台まで連結し順位を決める「サメサメパニックグランプリ」、動き光る"ゴジラ"を光線銃で狙撃する二人用ガンゲーム機「ゴジラウォーズ」、球速測定マシン「ピッチイン2・剛球伝説」(本号「話題のマシン」参照)のほか、「ニュースウィートファクトリー」「シュータウェイII・ラピッドファイヤー」(いずれも同第468号参照)などを出品した。

### バンプレスト

自転車のようにペダルを踏んでレーシングカーを走らせ四人で順位を競う「チキチキマシン人力猛レース」、"アンパンマン"人形がボールを発射する二人用ガンゲーム機「アンパンマンバズーカ」を大型ゲームとして披露。

また多数のプライズマシンを発表した。下敷きタイプの大型カードを払い出す「幽遊白書・電撃ルーレット」「ねらってダンク!」、通常の小型カードとゲーム結果により景品カプセルも払い出す「ドラゴンボールZ・ジャンボルーレット」「スーパーマリオワールド・じゃんけんふくびき」、小型カードのみ払い出す「セーラームーンR・ジグザグアタック」「銀水晶の予言」「ラッキーダイス」「たたかえアンパンマン!」、カードとキャンディーを払い出す「おさるのもんきち・うしろの正面だれでござる」、じゃんけんで好きな景品を選択できる二人用「とるとるちゃれんじ」。うそ発見機式「USO―800」など展示。

### ヒューマン

心理テスト機で診断結果をプリントアウトする「ジョハリの窓」、うそ発見機タイプでパートナーも質問可能な「ドラキュラ判決」、リニューアルされた占い機「クリスタルフォーチュンED」などを発表した。

### ホープ

ボタンで選手人形を動かしボールをシュートするサッカーゲーム機「ドリブルシュート」、ボールを発射し恐竜の口に入れる二人用ガンゲーム機「ガウガウランド」(いずれも景品を払い出す)を出品した。

### 真砂工業

次々と転がり落ちてくる景品カプセルのうち一個を飛行機でキャッチするが、その後はタイマー切れまで他のカプセルを避けていくという「スカイキャッチャー」を発表。

### 丸紅

映像付きピッチングマシン「バーチャルベースボール」(カナダのビデオベースボール社と技術提携したキンキクレスコ開発、丸紅販売)を出品。投手の投球フォームの実写映像(LD)に合わせ、後部のピッチングマシンが弾いたボールが、スクリーン中央の穴を通して飛んでくるのを打つ。

### ユウビス

対戦モグラ叩きの新バージョンとしてトーゴ/ユウビス「ニュー対抗モグラ」を披露したほか、同社クレーン機や各メーカーの新作を紹介。

上の写真は多数のアーケードゲーム機を展開したバンプレストの小間にて

上は映像付きピッチングマシンを実演展示した丸紅の小間のようす

友栄はアーケードゲームとメダルゲームの従来機の出品にとどまった

## メダルゲーム機

## レースもの増える傾向 望まれる新コンセプト

メダルゲーム機については従来機の出品が多く、新しいコンセプトへの模索が依然として続いている。新製品では従来のコンセプトに他の遊びのフィーチャーを加えたものが多く、またキャラクターの競走で順位を当てるものが増えている。

### アイレム

六人用プッシャー「カジノファンタジー」、デザインを一新した五人用TV「アイレム・ブラックジャック」を展示。

### アトラス

バンプレストの四人用「スーパーマリオカートドキドキレース」を出品。これは五台の"マリオカート"が走り順位を当てるもので、アトラスが販売元となっている。

### カトウ製作所

パチンコ式で盤面を一新した「ダイナマイトショットII」、メカ3リールスロットマシン"MS"シリーズ新作「MSウィッチ」のほか、複数のスロットマシンを接続しジャックポットの払い出し枚数を制御するオプションシステム「プログレッシブシステム」も紹介。

### ケイミックジャパン

LED点滅とルーレットによる「ポチャッコのうきうきルーレット」、データイースト「リトルダービー」の盤面を一新した「ハンギョドンとさゆりのヨーイドン」など。

メダルゲーム機を中心にアーケードゲーム機も展示したシグマの小間のようす

右はTVドライブゲームと多数のメダルゲームを出品した太陽自動機の小間にて

独自のコンセプトによるメダルゲームを紹介した富士電子工業の小間のようす

## コナミ

六人用プッシャーだが、六分割キャビネットで各一台ずつ独立設置も可能な「プレジャーキャッスル」を中心に、バスケットボールがテーマの「ダムダムボーイ」など展示。

## こまや

パチンコ玉によるルーレット方式「サーカスボール」を発表した。

## サミー工業

メダルを飛ばしビンゴゲームとプッシャーを行なう「ビンゴスター」、パチンコ式「スーパースピン」などを出品した。

## サンワイズ

TVスロット「ドラえもんのスロット」、電光式「ポップンルーレット」、メダル盤面落下式のカプコン「コインラッシュ」。

## シグマ

五人用TVブラックジャックでディーラー表示にCG画像を使った「サイバー・ディール」を中心に、ピン盤面にメダルを落下させる「ストライクリッチ」、TV／メカスロットの新作など。

## セガ社

グレードアップした十人用「ビンゴパーティ・マルチカード」、TVポーカー数台で役作りを競う「プログレッシブ」、TV「ゴールデンキノ」などを発表した。

## タイトー

八人用「ビンゴウェーブ」、回転板がメダルを弾くプッシャータイプ「ドリームターボ」など展示。

## 太陽自動機

TVスロットタイプ「それいけ！ギャオス」と「オール7」を出品。

## タカラAM

五台のカート競走の順位を当てる四人用「ゴー！ゴー！マリオ・サーキット」を発表した。

## 宝娯楽

パチンコ式「トロピカルアイランド」を出品。

## トーゴ

側面イラストを浮彫りにしたダイショー商会製キャビネットを使用したTV競馬ゲーム「馬の介」を展示した。

## ナムコ

TVモニター九台を並べた五人用スロット「ゼロス」を参考出品した。

## バンプレスト

「スーパーマリオカートドキドキレース」など。

## 富士電子工業

光る三色のダイヤの組合わせを当てる六人用「ダイヤモンドブラボー」、六人用プッシャー「グレートアドベンチャー」、ダイスを使った一人用の「アルカード」と「グレートバイキング」など多機種を展示した。

## ローラートロン

ダイナックス製TVメダルゲーム「麻雀・世界の神秘」と「ロイヤルセレクション」などを出品。

材木を運ぶ汽車をデザインした大型走行式乗物を展示した朝日エンジニアリング

アーケードゲーム機と定置型乗物機の新作を計四機種発表したホープの小間にて

上の写真はアーケードゲーム機が主力となった真砂工業、右は日邦産業の小間

上はディスプレイ用品も展示したタイガー娯楽、右は遊具出品のマスセット

トーゴの小間に展示された新コースター「ホワイトキャニオン」の模型

# 乗物機・遊園施設

# キャラクターもの主流 カプコンが乗物に参入

乗物機の分野はキャラクターを使ったものが主流となっている。今回カプコンがこの分野に新規参入することを示し注目された。遊園施設はトーゴが新コースターの模型、朝日エンジニアリングが汽車の実物を出品したほかは、従来機のパネル写真展示にとどまった。

## 朝日エンジニア

六百ミリゲージのレール走行式乗物機で、ヘッドライトや車内アナウンス装置など充実装備の「森林列車」（客車一両十二人乗り）を実物展示した。

## カプコン

同社初の定置型乗物機でTV画面付きの「ポコニャン！バルーン」と「恐竜探険トリケラトプス」の二機種を参考出品した。

## トーゴ

木製コースター「サイクロン」のグレードアップ版「ホワイトキャニオン」を模型展示した。また一連の定置型乗物機も出品した。

## 日邦産業

ハンドルで自在に回転できる定置回転式乗物機「機動パトカー」、バッテリーカー「フォーミュラー1」三タイプを展示。

## バンプレスト

アニメキャラクター使用の定置型乗物機〝いけいけシリーズ〟（カプセル景品付き）として「セーラームーンR」「ドラゴンボールZ」「ノンタンといっしょ」「ウルトラマン」「ガチャピン」の五機種、また回転式乗物機「おっかけばいきんまん」などを披露した。

## ホープ

恐竜の模型を動かす遊び付きの二人乗り定置型乗物機「ザウルスワールド」、豪華デザインの三人乗りミニメリー「ファンシーゴーランド」の二機種を発表。

## 真砂工業

同社／バンプレストの定置型乗物機「スーパーマリオシーソー」を出品。

## マスセット

カラフルなFRP製遊具で動く「スイングバイキング」と滑り台「手長ざる」を展示した。

## AOUエキスポで話題の乗物機

おっかけばいきんまん（バンプレスト）

恐竜探険トリケラトプス（カプコン）

ザウルスワールド（ホープ）

セーラームーンR（バンプレスト）

ポコニャン！バルーン（カプコン）

ガチャピン（バンプレスト）

ドラゴンボールZ（バンプレスト）

機動パトカー（日邦産業）

ノンタンといっしょ（バンプレスト）

ファンシーゴーランド（ホープ）



# 部品・景品・その他

# 部品はグレードアップ 景品増加し多種多様に

## 旭精工

多機能搭載両替／メダル貸機「AC1000T」「AC2000T」、筒型コイルで選別安定度を増したセレクター「AD992」、エスカレーター式ホッパー「WH2／U1」、分離可能で色やデザイン変更が容易なボタン「IPB―M」など。

## アミューズ

「ABビッグフット」「USカレッジ」シリーズなど新作景品類を紹介。

## アーリワン

残りメダルの預かりと手渡し作業をカードと専用ボックスで処理するシステム「MRW―201」、設置機械の集中管理システム「TSE188／288」を披露した。

## SNK

ネオジオMVSの専用キャビネット「NEOシリーズ」（19、25、29インチの三種）を紹介した。

## 三和電子

より使いやすく改良した押しボタン「OBSA―45UKK、60UM／UK」「OBSL―28RG」、ボタンキャップ「OBSM―30A」、「基板タイプレバー」を紹介。またレバーのメンテナンス方法なども図解で説明。

## システムサービス

「まんまちゃんおでかけセット」「今どきのOLビジネス編」など実用景品から「新日本プロレス」などぬいぐるみまで多彩な景品類を展示。

## スクラッチ

「お願い！ラビット」「わかれてポン！」「わんぱく五月人形」など工夫を凝らした独自の景品類を中心に展示した。

## タイトー

三洋電機開発の立体映像システムを使ったデモ機「VC―X」（前号参照）、通信カラオケシステムなども紹介した。

## タイガー娯楽

特殊三輪車のほかディスプレイ用複葉機などの「フライングマシンコレクション」を展示。

## マイクロタッチ

独自のアナログ静電容量方式によるタッチスクリーン「ハイパータッチCT1000」を紹介。

---

以上のほか、セイミツ工業がゲーム機用部品類、エルソルインポート、セントラル、ミユキ工芸ほか各ゲーム機メーカーが各種景品類、ケイミックジャパンが小型両替機「EX100W」、バンプレストがアイキャッチ効果のある「カネゴンの両替機」や自販機「スーパーマリオワールドポップコーン」「ふうせんこうじょう」を展示した。

上はアーリワン、右はマイクロタッチシステムズ、下はマリンゲームの各小間

下の写真は一つのゾーンにまとめて設置された景品出展七社の各小間のようす

上の写真は硬貨メカや両替機、押しボタンなどを出品した旭精工（左側）とゲーム機用部品を展示したセイミツ工業。左は三和電子の小間のようす

# 新登場!NEO筐体シリーズ!!

MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE

## ロケーションを活性化するニューフェイス!

人気のネオジオ筐体に、さらに充実した新シリーズが登場!SCタイプボディに1クラス大きい19インチモニターを採用した「NEO19」、迫力の大画面モニターを先進のデザインで包んだ「NEO25」&「NEO29」、と3機種が勢揃い。数々のアーケード・クオリティを満載し、扱い易く、耐久力、安全性ともに抜群のネオジオ4本用筐体です。

MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE

●ブラウン管:19インチCRTカラーモニター●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:100W●本体重量:60kg●外形寸法:幅520×奥行646×全高1,340㎜※キャスター付で移動にも便利なアップライト台(オプション)取り付けの場合、全高が1,490㎜となります。

MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE

●ブラウン管:25インチCRTカラーモニター●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●重量:89kg ●外形寸法:幅630×奥行850(コンパネ含む)×全高1,368㎜

MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE

●ブラウン管:29インチCRTカラーモニター●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●重量:108kg●外形寸法:幅715×奥行958(コンパネ含む)×全高1,440㎜

※掲載写真は試作品です。商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。※表示価格は消費税を含みません。

TVゲーム機無断コピー

# メキシコで初の逮捕者

## 昨年に続き2月中に5社摘発進める

昨年に引き続きメキシコで二月、TVゲーム機の無断コピーヤーに対する摘発が進められ、初めてコピーヤーの逮捕が実現した。これはコピー基板の追放をめざす日米の国際機関、AAGが三月二日に明らかにしたもので、今回はとくにメキシコ商務省の商標担当機関、SECOFIが協力して進められた。

今回の摘発は昨年五月と十一月の摘発に続くもので、関連性がある（本紙第454号と第464号参照）。今回新たに明らかになったところによると、昨年五月に摘発された五社はビデオトーキョー社、ビデオ・エレクトロニカ社、アイメックス・ビデオゲームズ社、ビデオゲームズ・オブ・メキシコ社、オーサカ・ビデオゲームズ社で、計七百九十四枚のコピー基板を押収した。このほかにも数社摘発したが、損害賠償したりして法的手続きが終った。しかし五社についての刑事訴訟手続きはなお続いている。

さらに昨年十一月に摘発されたのはエレクトロニカ・ナンシー社で、約千枚のコピー基板が押収された。これら昨年中にメキシコで行なわれた摘発はカプコンとミッドウェー社の告訴に基づくもので、メキシコの検察当局が著作権侵害を理由に行なった。これは商標の登録に八ー十カ月かかるため、商標権侵害を理由とするに至らなかったのであるが、このほどSECOFIとの話合いでTVゲームの商標登録が四十五日以内にできることになったため、商標権侵害を理由にすることになった。

米国
メキシコ
グアダラハラ
メキシコシティ

こうしてSECOFIの協力を得て、今年二月商標権侵害を理由とする摘発が開始された。二月八日、グアダラハラにあるビデオランディア社、エレクトロニカ・ロハス社、ビデオ・デ・メキシコ社の三社で捜索が行なわれ、二十三枚のコピー基板、二十二台の偽造TVゲーム機完成品、その他多数のアクリル表示板が押収された。

二月二十五日にはメキシコシティにあるエレクトロニカ・ナンシー社とビデオゲームズ・デジタルマスター社の二社が摘発された。うちエレクトロニカ・ナンシー社は昨年十一月著作権侵害で摘発されており、今回は商標権侵害で摘発を受けることになった。

二月二十八日、連邦司法警察はビデオ・エレクトロニックゲームズ社のハビエール・ロエラ社長を著作権／商標権侵害の疑いで逮捕した。同社は昨年五月摘発されたビデオ・エレクトロニカ社を社名変更したもの（メキシコでもコピーヤーは次々と社名変更していくらしい）。

ロエラ社長に対する逮捕状は、今年一月に連邦裁判所から発行されていた。今回メキシコで初のコピーヤー逮捕に伴い、保釈されるまでの三日間同氏は拘留された。同氏に対する公判は、判決までおよそ二年間続くもようだ、とAAGのリーン・トライアル氏は語っている。なおAAGはJAMMAとAAMAが協力、日本のTVゲーム機メーカー十二社が活動資金を拠出して昨年四月に発足させたもので、世界各地でのコピーヤー摘発を促すなどの活動を進めている。

フリッパー世界選手権

# PAPA94開催

## 大手マスコミを集め、盛大に

第四回プロフェッショナル・アマチュア・ピンボール・アソシエーション（PAPA）世界大会が二月四—六日、ニューヨーク市内のパークセントラルホテルで開かれ、約六百五十人のプレイヤーが日頃のフリッパープレイの腕前を競った。

これは同市内ブロードウェーのゲーム場を経営するスチーブ・エプスタイン氏が設立した協会、PAPAが毎年開いているもの。とくにテレビ局やラジオ局、そして日刊紙など有力マスコミを動員することで知られており、今回も大勢の取材陣が詰めかけた。

PAPAの運営にはエプスタイン会長のほか、フランク・セニスキー副会長（アルファオメガ社社長）らが当たった。フリッパーメーカーの五社は競技用のフリッパー六十台を提供しただけでなく、運営を手伝った。

今回のチャンピオン大会では、初級から上級まで三クラスに分けて競技が進められた。上級の「Aクラス」では、スタンフォード大学の学生、ボーエン・ケリンズ氏（二八）が優勝し、四千ドルの賞金を得た。中級の「Bクラス」、初級の「Cクラス」の一位はそれぞれケビン・クーレック氏、サム・ライアン氏だった。以上はシングルプレイだが、このほかチーム戦、十六歳以下だけのジュニア戦もあった。

セニスキー氏は、すでにPAPAが四回も開かれ、フリッパープレイの健全性を広くPRすることに大きな効果を挙げていることを強調し、AMOAやAAMAがもっとこの種のイベントを積極的に推進すべきだと語っている（AMOAの関連組織、IFPAは四月二十二—二十四日、シカゴで恒例のフリッパー大会を開く）。

「モータルコンバット」の

# 改造キット禁止

## 連邦地裁が仮処分決定

米国のミッドウェー・マニュファクチュアリング社（本社シカゴ、ニール・ニカストロ社長）はこのほど、同社のTVゲーム「モータルコンバット」の改造キット「モータルコンボ・コンバット」を販売していたテストロン・コインキット社に対する販売禁止命令を獲得することができた、と発表した。

それによると、二月七日、ニューヨーク州アルバニーにある連邦地裁はテストロン・コインキット社と同社のスチーブン・ホッチマン氏に対して、改造キット「モータルコンボ・コンバット」の販売及び宣伝をしてはならないとの予備的禁止命令を下した。

改造キット「モータルコンボ・コンバット」の内容はよく分からないが、スピードアップできるようにしたもので、通信販売で売られていたらしい。ミッドウェー社は著作権と商標を侵害されたとして、民事訴訟手続きを進めていた。

予備的禁止命令が出たことにより、ミッドウェー社ではさらに、テストロン社に対し、この改造キット販売によって得た利益を損害賠償金として支払うよう求めるとともに、改造キットを回収することになるテストロン社の顧客名簿をも要求するとしている。

ミッドウェー社は、ウィリアムズ社と同じくWMSインダストリーズ社の子会社。ニューヨーク州にあるテストロン社は、カプコン「ストリートファイターII・チャンピオンエディション」のスピードアップキットを無断で販売して、カプコンUSA社からも訴えられている。

アルビン・ゴットリーブ氏の

# AG社業務閉鎖

## 販売不振が理由との説明

米国のアルビン・G社（本社イリノイ州メルローズパーク、アルビン・ゴットリーブ社長）が三月四日、業務を閉鎖した。有名なデビット・ゴットリーブ氏（ゴットリーブ社の創業者）の息子、アルビン・ゴットリーブ氏が三年前の九一年に設立したアミューズメントのピンボール機メーカー。

二人用ピンボール機「AGサッカーボール」（九二年）、フリッパー「ワールドツアー」（同）、「ピストル・ポーカー」（九三年）と展開してきたが、売れる製品のレベルに達していなかったため、販売不振に陥っていたもの。同社では「業界不況と、米欧でのしっかりした販売網が出来ていなかったため」業務閉鎖を決めた、としている。

ハリウッドで生まれた

# ユニスタ30周年

## 今年も新アトラクション

米国のテーマパーク、ユニバーサルスタジオ・ハリウッドは、今年三十周年を迎えるのを機に、「ジュラシックパーク」展と、新アトラクション「フリントストーン」を加える。うち「ジュラシックパーク」展は三—五月の間、一時的に設けられるもので、映画に使われたさまざまな撮影用の資料と、実物大の恐竜などが展示される。

ユニバーサルスタジオではハリウッド、フロリダの二カ所に、スチーブン・スピルバーグ監督の指揮による新アトラクション「ジュラシックパーク」の建設を計画しており、それらは九六年以後に完成する予定。今回催す「ジュラシックパーク」展とはまったく異なる。

新アトラクション「フリントストーン」は、夏のシーズンが始まる六月十八日にオープンする予定。これはジョン・グッドマン主演の同名映画に基づくものだが、むしろ原作のコミックに近いものになるらしい。千二百席ある劇場スタイルで、二十分間、ミュージカル風のショーを演じる。

ユニバーサルスタジオ・ハリウッドはMCA社が六四年七月、映画撮影所のスタジオツアーとして開業、人気を集めており、同フロリダも九〇年六月に開設されている。

米国の州裁決定

# 景品機なら適法

## TVポーカー機を返却

米国ペンシルバニア州の州最高裁は二月七日、景品交換用のトークン（メダル）払い出し式のTVポーカー機はギャンブル機ではないとして、これらの機械を持ち主に返却するよう命じる決定をした。「リプレイ」三月号が報じた。

この事件は九一年四月、州警察当局がコインコンセプト社の元社員、ウィリー・アーウィン氏らが経営する遊技場を賭博容疑で摘発したことから始まっている。今回の決定で証拠品のTVポーカー機は持ち主に返却されるが、これはピザ店内に設置され、払い出されたトークンの数に応じてリデムプションと同等の景品を提供するというものだった。

アーウィン氏の弁護人は、この決定は現金の払い出しなどを禁じている州法の規定になんら影響を与えない、としている。

ヨーロッパAM通信

# ギャンブル遊技低下するドイツ

## AMゲーム機はノバ社などから

ima94
Internationale Fachmesse Unterhaltungs- und Warenautomaten
International trade fair for amusement and vending machines

**【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、マーチン・ディムジー】** ドイツのIMA94（一月二十六―二十九日、フランクフルト）は第十五回を迎え、いくつかの点を改良した。ドイツのコインマシン業界はなお困難の中にあるが、いくつかの分野では改善される期待がある。

業界は過大な娯楽税と賭博機に関する規制でだめになってしまったが、輸出数量が増加しており、国内でのスポーツゲームが人気のあることから、今年のショーは値打ちのあるものとなった。

IMA94には二百三社が出展した。うち三五％を占める七十三社はドイツ以外からの出展で、東部および中部ヨーロッパなど発達途上の市場から来る業者を当てにして出展したのが多い。来場者は前年比一〇％増の一万三千人だった。

電子ダーツ機、プールテーブル、スヌーカー、サッカーテーブル、射撃ゲームなどのスポーツゲームには注文が集まり、この種の出展社は満足した。フリッパーも良かった。しかし、ドイツの業界の中心的存在である賭博遊技機については、購入する余裕がオペレーターになく、あまり注文がなかった。業者協会、VDAIのパウル・ガウゼルマン会長は、「売上げの良いロケでしかギャンブル機の買い替えはない。それ以下のロケは、高率課税もあって見捨てられている」と語る。

電子ダーツ機はドイツで根強い人気があり、メーカーが予言した以上の持続性、人気、売上げを達成している。NSMローエン社は最近五万台目の電子ダーツ機を生産したほどだ。

IMA94ではドイツ製や、オーストリアのノボマチック社製を含め外国製などあらゆる電子ダーツ機が出展された。当然ながら電子ダーツ機の付属品などについても需要が多く、それらの出品も多かった。

IMA94で展示されたTVゲーム機とフリッパーについては、英国ATEI94（本紙前号参照）とほとんど同じである。ギャンブル機については英独どちらの展示会も、それぞれの国内向けを中心にし、さらに東部および中部ヨーロッパ市場向けなど輸出用を展示した。

また複数のメーカーから出品されたタッチスクリーン技術やガーゼルマングループによる3Dビデオリールなど、新技術も披露された。多くの国々ではファミリーエンタテイメントセンター（FEC）などのロケーション用に、ギャンブル機ではなく、AMゲーム機の需要が増加しつつあると指摘されている。

IMAは自動販売機分野を含んでおり、それら新機種が紹介された。多くの会社では経費削減を理由に、工場の中にある食堂を縮小または閉鎖して、自販機の導入を進めており、そのため思いがけず自販機の需要が増加してきている。

缶を使う自販機では、使用済みの缶を回収し、資源の無駄使い防止と環境保護の観点から評価されている。

### ヘッドホン付き

出展社のうちガーゼルマングループのノバ社は、一連のAMゲーム機を紹介した。アタリ社「エアボーン」、ナムコ「リッジレーサー」、「スズカエイトアワーズ」、「サイバースレッド」、ストラータ社「ドライバーズアイ」、ミッドウェー社「NBA JAM」トーナメント・エディション、ウィリアムズのフリッパー「スタートレック」、「ポパイ」、メルクール社の電子ダーツ機などである。

ノバ社はまた、金子「BCキッド」、「ブラッドウォーリア」（大江戸ファイト）や、「上海III」、「JJスクォーカー」、「バトルクロード」、「グラス」、「牌砦II」、「レディーラー」、「ギャルズキラー」、「ワールドカップ94」、「テニス」なども出品した。

ガーゼルマングループ自体の大きな小間では、（回転盤式の）同社ギャンブル機「パワー94」を壁のように並べて見せて、勢力を示した。また射撃ゲームも紹介した。

入口近くに小間のあるバリーウルフ社は、データイーストのフリッパー「トミー」と「テイルズ」をヘッドホン付きで出品した。プレイヤーが騒音を避け、ゲームに集中できるひとつの方法でもある。同社の最新ギャンブル機「モノポリー」**（左下の写真参照）**は注目された。同社のカジノ機器部門などは、別に出展していた。

NSMローエン社ではスヌーカーテーブルで、女性の世界チャンピオンプレイヤー、アリソン・フィッシャーらがデモプレイしたことから、大勢の人が集まった。同社はまたレーザー射撃ゲームや「NSMウィザード」などの一連のジュークボックス、そして一連の同社ギャンブル機を紹介した。同社では電子ダーツ機、サッカーテーブル、スヌーカーなど強力なプロモーションを実施して成果を挙げている。

チューニング・エレクトロニック社は、セイブ「雷電II」、IGS社「ロード・オブ・ガン」、ジャレコ「バスケットブル」、「グランプリスター」、タイトー「グランドエフェクト」、SNKの「ネオジオ」システム、プリミア社フリッパー「ティードオフ」を紹介。また「ナインボール」、「スーパーカップサッカー」、「バツグン」、「ピーカ・ブー」、「ゼロチーム」、「トップランキングスター」も出品した。

### タイマー専門も

ドイツのアマチック・トレーディング社は、電子ダーツ機「オリンピックダーツ6」のほか、TVポーカー、TVスロットマシン、TVルーレットマシンを出品。またチェコ、ハンガリー、オーストリアなど各国版のギャンブル機「メガフォー」や、新たなスキル式ポーカー機も紹介した。

ボールタイマー社はタイマーを紹介したが、これは電子ダーツや（テニスの）スカッシュコート、日焼け設備、ボウリング場、テニス設備などで使うもの。もちろんビリヤード、スヌーカーなどでも使える。ただドイツのビリヤード、スヌーカー用タイマー市場はすでに飽和状態にあるので、外国に市場を求めるか、あるいは国内向けに新製品を開発する必要に迫られている。

オランダのベルトメイヤー・オートマテン社とその姉妹会社、ベルティメックス社は、英国エース社製など一連のギャンブル機を出品した。その代表例は「クレージーカード」である。同社はまたアタリ社、コナミ、ナムコ、ジャレコ、タイトーのAMゲーム機も紹介した。

Rラップ社はメルクール社の電子ダーツ機を出品、それをオーストリア、スロバニア、クロアチアで販売している。四つの新ゲーム、「パブゲーム」、「701・801・901・1001」、「バスケットボール」、「ロースコア」を含んでいる。

ベルギーのチャーリャー・ブラボーグループ社は、ピーナッツやガム、カプセルの自動販売機を出品した。他に時計や玩具、ギフト、ガム、ドライフルーツなども扱っている。

オランダのデルタ社はチェコ市場向けのギャンブル機「チャレンジ1500」、「リールアクション」、「ミステリースコア」を紹介した。

オーストリアのノボマチック社は一連の電子ダーツ機、ギャンブル機、カジノ用機器を出品した。

オランダのヤンシェンハーンラス社は、輸出用「サンセットブルーバード」などカジノ機器と、ドイツ向けフルーツマシン「ロードランナー」を出品した。出品機の大部分は賭博機だった。

（Martin Dempsey）

右側上の写真はバリーウルフ社の小間でのフリッパー「トミー」、「クリプト」の展示のようす。下の写真はノバ社の小間でのフリッパー「ポパイ」の印象深い展示のようす

左側上の写真はNSMローエン社による射撃ゲームを試しているところ。下の写真はチューニング社の小間で、「雷電II」とレイモンド・ザフト氏（右側はマネキンのパイロット）

バリーウルフ社の最新ギャンブル機「モノポリー」の出品光景

# 話題のマシン

## "100メガショック"でグレードアップ
# 対戦サッカーに
### SNK"ネオジオMVS"「得点王2」

「ネオジオMVS」の"100メガショック"シリーズのサッカーゲーム「得点王2」が、㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）から四月十三日発売となる。

これは前作「得点王」のバージョンアップ版で副題は"リアルファイトフットボール"。出場チーム数が前作の十二ヵ国から四十八ヵ国に増加。それぞれのチームはキック、スピード、テクニック、アタック、ディフェンスの五つの能力値の高低により個性を持たせてあるが、さらに能力を強化することで、プレイヤーの好みの長所を持ったチームにできることなどが特徴。

通常のゲーム画面は、斜め上からの視点による全方向スクロールだが、ロングシュートや直接フリーキックなどの場面では3D形式画面となる。

キャラクターは"フルデジタイズストレースアニメーション"という取り込み画像をもとに作成されたもので、各選手はリアルなアクション表現で動き回る。

また攻撃中に"チャンス"表示が出たら、Aボタンを押して画面を切り替え、ロングシュートを狙うことも可能。八方向レバーと三つのボタンを操作。二人対戦プレイ、途中参加も可能。カセット定価五万八千円。

得点王 2

## Vシステムのネオジオソフト
# 格闘的要素加え
### タイトーから「スーパーバレー94」

ビデオシステム㈱開発の"ネオジオMVS"用ソフト「スーパーバレー94」が㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から三月二十三日発売となった。

画面が真横からの視点によるバレーボールゲームで、ワールドモードとハイパーモードがある。八方向レバーとボタン（モードにより一つまたは二つ）を操作する。

ワールドモードには男子リーグと女子リーグがあり、チームは世界の強豪八ヵ国から選択。個々の選手を能力値だけでなく、体格にも差をつけているのが特徴で、ボタン一つを操作。ハイパーモードは近未来を舞台にした格闘バレーボールで、選手は全員プロテクターで武装している。必殺技もあり、サーブは球の消える"バニッシュ"、三つに分裂する"イリュージョン"、一時停止後、高速移動する"フェイント"など六種類。レシーブは急上昇後、急速落下する"シャトル"、稲妻となって蛇行する"サンダー"、火の玉になる"ファイヤー"など六種類。ボタンは二つ操作。カセット定価五万八千円。

スーパーバレー 94

## ストレス解消アーケード機
# 憎い相手を叩く
### ジャレコ「スカッドハンマー」

アーケードゲーム機「スカッドハンマー」が、㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から三月下旬発売となった。

これはシンプルなルールのストレス解消型ゲームで、TV画面に表示される対戦相手と三つのボタンを使ってジャンケンをして、勝てばハンマーでキャビネット中央にあるユニークな顔をした人形の頭を叩くというもの。ハンマーで叩くごとに画面上の対戦相手の顔がつぶれてボロボロになっていくようすはユーモアたっぷり。また叩くごとに画面上部のダメージゲージが叩く強さに応じて増えていき、一杯になると相手をノックアウトし勝ちとなる。

対戦相手は「社長」、「体育教師」、「オバタリアン」、「キザ男」、「政界のドン」、「婦人警官」、「ツッパリ」、「部長」、「イジワルOL」の九人で、それぞれいかにも憎らしそうな顔をしている。

またボーナスゲームもあり、叩く強さと早さを競うことができる。定価七十三万円。

スカッドハンマー

## 新モード加えた球速測定機
# ストライク判定
### ナムコの「ピッチイン2」

アーケードゲーム機「ピッチイン2・剛球伝説」が㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から三月十日発売となった。

これはプレイヤーの投げたボールの球速（キロメートルとマイルで表示）を測定し、ストライク判定をするもので、判定や実況に音声合成を使用している。

ゲーム内容は練習モードと実戦モードの二種類。練習モードは、球速の測定とストライク判定のみ。実戦モードは、一点差で迎えた九回裏二アウト満塁カウント0－2という場面。対するはリーグを代表する三番打者。プレイヤーはそれを抑えるためのリリーフ投手という設定で、見事抑えるか、さよならホームランを打たれるか、押し出しかが決定される。五段階から難易度選択可能。幅一六〇㌢、奥行三八〇㌢、高さ二一〇㌢。定価百二十五万円。

ピッチイン2・剛球伝説







# 話題のマシン

## プレイヤー操作のキャラクター充実
# コミカルさ増し
### コナミの「極上パロディウス」基板

横スクロールシューティングゲーム「極上パロディウス」がコナミ㈱（本社東京、西村靖雄社長）から近く発売となる。

これは同社TVゲーム「グラディウス」シリーズをパロディー化した「パロディウス」の第二弾で、基本的なシステム、画面構成などは同シリーズのものを踏襲しつつ、プレイヤーキャラクターは前作の四種類に新キャラクターを加え、全部で八種類となり、それぞれパワーアップの内容が異なっている。

八方向レバーとボタン三つ（ショット、ミサイル、パワーアップ）で操作。ボタン操作についてはプレイヤーの好みに合わせて三種類（ボタン一つの"オート"、ボタン二つの"セミオート"、ボタン三つの"マニュアル"）から選択できることが特徴。パワーアップアイテムはカプセルとベルの二種類がある。二人同時プレイ、途中参加も可能。基板販売のみで価格未定。

極上パロディウス

## メトロ製TVパズルゲーム
# 叩いて弾き出す
### エイブルから「だるま道場」

㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）から、㈱メトロ製TVパズルゲーム「だるま道場」が四月上旬発売となる。

これは玩具の"だるま落とし"をモチーフにしたパズルゲームで、木づちを持ったキャラクターを操作し、色や形の異なるブロック（だるま、まねき猫、熊など）の山を崩していくというもの。山の右端を木づちで叩くと、同じ段の左端ブロックが画面左の溝に弾き出されて下に落ち、同じブロックが規定数たまると消える。違うブロックを落としてしまうとたまっていたブロックはすべて山に戻ってしまう。そうして戻ってきたブロックが山積みとなって天井に届くか、時間切れになるとゲームオーバー。固定画面で十六ステージ構成となっており、ステージが進むとブロックを消すための規定数が増えていく。二人対戦プレイも可能。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

だるま道場

## 子ども向けスポーツ機
# エアー式小型化
### こまや「ミニチャンプホッケー」

スポーツゲーム機「ミニチャンプホッケー」が、㈱こまや（本社神戸、尾上芳郎社長）から三月上旬発売となった。

これは幼児でも楽にプレイできる子ども向けコンパクトサイズのエアーホッケーで、パックの重量が九グラムと非常に軽いことが特徴。パックがフィールド壁面に当たったり、ゴールに入ると電子音も鳴るようになっている。

ゲームは、時間制と点数制の二種類に設定が可能。時間制の場合、残り時間の表示がゼロになった後も約四十秒間ゲームが続行できる。その間に得点された時点でゲーム終了となる。サイズは幅約七七㌢、奥行一三〇㌢、高さ七四㌢、重さ七六㌔グラム。OP価格四十五万円。

ミニチャンプホッケー

## 大平技研「ウゴウゴラーパー」
# 10円硬貨転がし
### エイブルとユウビスから

大平技研工業㈱製プライズマシン「ウゴウゴラーパー」が㈱エイブルコーポレーションと㈱ユウビス（本社大阪、川楠俊太郎社長）から三月下旬発売となった。

これは十円硬貨を投入してスタートボタンを押し、ケースの中央で回っている回転盤のスリットに硬貨が入れば景品カプセルが払い出されるというもの。

プレイ料金は十円のほか、五十円、百円にも設定可能。オプションに専用両替機（OP価格十二万円）がある。幅八七㌢、奥行八七㌢、高さ七八㌢。OP価格四十八万円。

ウゴウゴラーパー

## ホープの乗物「ピエロカー」
# サーカステーマ

定置型乗物機「ピエロカー」が、㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から昨年十月以降発売となっている。

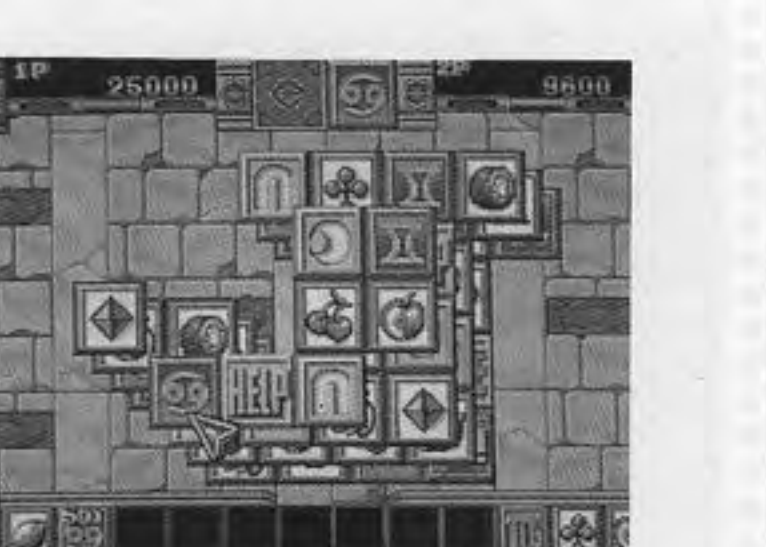
これはサーカスをテーマにしたもので、景品の入ったケースの中に、ピエロ、ゾウ、パンダなどのぬいぐるみが入っている。ボタン（二種類）を押すと音声とともに、ピエロが回転し、ゾウが鼻や耳を動かすという演出がある。幅一〇〇㌢、奥行一六一㌢、高さ一七七㌢。二人乗りで定価九十二万円。

ピエロカー

まるちかめらあいず
MULTI CAMERA EYES
No.221

矢飛圓方

## ゆったりした気分

なにものにも追われない、充足した気分がゆったりした気分であろう。
　そういう時間の中で、朝日は清々しい爽やかな光を送ってくるものだな、そういえばジャズのスタンダードナンバーに〝朝日のごとく爽やかに〟というのがあってM・J・Q・の演奏はまさに絶品であった。川本三郎は自分のエッセイ集の題名にあの〝朝日のように爽やかに〟をとってきたのは、朝、ゆったりした気分でこのような朝日を眺めていて、ふと思いついたのだろうか、それともずっとこの曲が気にいってたから、はじめてのエッセイ集に満を持してこの題をもってきたのだろうかなどとよしなしごとを追っているうち、珈琲カップが空になったのを潮に、朝刊を放りだしたまま椅子の上でうたた寝をしてしまう。
　わたしたち庶民のゆったりした気分は、あるいはいつうたた寝をしてもいいという状況であるかもしれない。
　春とはいえ早春の微風はまだ肌にはやや冷たく感じる場合もある。
　風に吹かれて目を覚ます。机上の新聞も風に吹かれて、遠慮がちに小さな動きでではあるが風にはためいている。
　何処かで小鳥が囀(さえず)っている。子どもたちの声はない。ウイークデーだから保育所、幼稚園、小学校、中学校に行ってしまっているのだろう。
　もはや日は中天にさしかかっている。
　雲ひとつかかることなく見あげれば陽射しにはまぶしいものがある。初春の大気は澄明(ちょうめい)でかえってうっすらとエーテルか霞か靄がかかっているようにさえ見えてしまう。あくまでもすき透っているが揺らいでいるものがある。
　昼食をおえると満腹感からか、またもや新聞を前にしたまま活字がぼんやりとにじむようにしか目にうつらなくなり椅上で居眠りをしてしまった。
　気がつけば西の方へと日が移ってゆき、日の光の色が白光から薄紅色へと変化してきた。
　ゆったりとした気分は居眠りと陽の移ろいを身体で感じたことによって充たされた。
　これ以上なにを言うことがあろう、なにを感じる必要があることだろう、と夕食をとり風呂に入って寝てしまった。
　ゆったりとした気分を実践にうつして見たら、こういうことになってしまった。
　きっかけは朝日新聞でみた武田花さんの文である。
　ちなみに武田花さんは武田泰淳の娘で写真家で、その写真はゆったりとした雰囲気をもつものが多い。
　――良いお天気の真昼間。日本のどこにでもあるような小さな歓楽街は、バーもクラブも赤のれんも小旅館も、まだ閉店中で、ひっそりとしています。客引きなのかマネージャーなのか、昼の光で見ると妙にちぐはぐな黒蝶ネクタイに黒背広姿の男が、かったるそうに店の前にホースで水を撒いていたり、観葉植物の鉢を運んでいたりするほかには人通りもありません。所々剥げ落ちたタイル貼りの外壁、電気の点っていないネオン管、妙な彫刻（ビーナス風や乙姫様風）を施した柱、空き地に捨てられたキンキラキンのソファに、陽の光がぺろーんと濡らすようにあたっています。そんな景色の中、人気のない通りや細い路地をふらふらと写真を撮りながら歩いていると、「あれ？ この感じ、この雰囲気。何だったっけ。何かの本で読んだことがあるような気がする……」。
　ふっと思う瞬間があります――
　――入り組んだ路地の突き当たりに、古びた木造の二階家。表札の文字はくすんで読めません。塀の中には枯れかかった高い一本の木。陽あたりの悪いその家の閉めきられた雨戸を見上げています――
　――遠くの知らない町で日が暮れてしまい、慌てて駅を捜すうちに迷子になり、暗い道をとぼとぼ歩くこともあります。――
　写真の被写体を探して歩くとゆう勿論大きな目的はあるのだが、その探し方が非常に大らかなものであり、日の移ろいとともにゆったりと街歩きをしているのが羨しい限りであった。
　いちどこういう街歩きをしてみたい。気がつけば子どもの頃以来そういうことをしたことがない。
　いつも通勤の途次見なれている風景、あの中に一歩足を踏みいれてみたいという衝動が働かないことはない。車窓からはいかにも楽しそうに賑っている夕べの街の銀座街商店街の入口しか見えないのだがあのアーチの奥には実際にはどんな店があって、どんな人がどんな商品を売っているのだろうか、古本屋や喫茶店などもあるのだろうか。
　街にはかならず可愛らしい女の子がいるものだが、この街ではどの店に何とか小町やミス何とかと呼ばれる人がいるのだろうか。きつねうどんやラーメンを運んでくる○○小町さんは何ともいえない風情をもっているものだ。
　馬鹿に数多くの猫が屯しているマンションの塵芥(じんかい)置場が目につき、その隣にある喫茶店の入口の上の天幕の色が上品なレッドで入口に置かれている常緑樹の鉢のグリーンとのコントラストが印象的で、猫にも喫茶店にも関心が惹かれている街の一廓もある。
　電車がその辺りを通過すると一度途中下車して行ってみたいという気がはしるけれど実際にはいつも時間に追われていて一度も下車して行ってみたことはない。
　夕暮れの街の商店街、街の人たちが気忙しく夕食の支度の買いもので、走るようにして買いものをする喧噪の中を一人だけ買いものもせず悠々と歩いて行けばどんな気分のものだろうか。
　地下鉄でも全然下車していない駅の数が多く、下車をして地上に出て行けばどんな街がどんな具合に展開しているのか興味津々たるものがある。
　四月のある日、おもいきって年休をとり、何の予定もなく知らない街を歩くだけの日にするつもりが、新聞さえきちっと読めずに居眠りだけの一日になってしまった。
　ゆったりとした気分というのは無産の庶民にとっては静かな居眠りになってしまうのだろうか。

APRIL 15

# Game Machine's Best Hit Games 25

## ■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

| | 前回 | 機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER) | 評価 (RATING) |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega) | 9.06 |
| 2 | – | スーパーストリートファイターII・エックス（カプコン） Super Street Fighter II Turbo (Capcom) | 8.82 |
| 3 | 2 | 龍虎の拳 2（SNKネオジオ） Art of Fighting 2 (SNK) | 7.20 |
| 4 | – | ファイターズヒストリー・ダイナマイト（データイースト/SNK） Fighters History Dynamite (Data East/SNK) | 6.60 |
| 5 | 3 | レイフォース（タイトー） Ray Force (Taito) | 6.58 |
| 6 | 5 | ぷよぷよ（コンパイル/セガ社） Puyo Puyo (Compile/Sega) | 6.52 |
| 7 | – | ライトブリンガー（タイトー） Light Bringer (Taito) | 6.50 |
| 8 | 6 | 雷電 II（セイブ/日本システム） Raiden II (Seibu) | 6.24 |
| 9 | 4 | スラムダンク（コナミ） Run & Gun (Konami) | 6.13 |
| 10 | 8 | スーパーリアル麻雀 P IV（セタ/サミー） Super Real Mahjong P IV* (Seta) | 6.00 |
| 11 | 7 | アイドル雀士・スーチーパイ（ジャレコ） Mahjong Soo-Chi-Pie* (Jaleco) | 5.88 |
| 12 | 14 | 上海 III（サン電子/タイトー） Shanghai III (Sun) | 5.80 |
| 13 | 12 | 餓狼伝説スペシャル（SNKネオジオ） Fatal Fury Special (SNK) | 5.75 |
| 14 | 10 | プレミアーサッカー（コナミ） Premier Soccer (Konami) | 5.67 |
| 15 | 16 | ハットトリックヒーロー'93（タイトー） Hat Trick Hero '93 (Taito) | 5.58 |
| 16 | 15 | ギャルズパニック II（金子製作所/タイトー） Gals Panic II (Kaneko) | 5.44 |
| 17 | 19 | クイズ・チャンネルクエスチョン（中日本リース） Quiz Channel Question* (Nakanihon) | 5.33 |
| 18 | 9 | ダンジョンズ&ドラゴンズ（カプコン） Dungeons & Dragons (Capcom) | 5.32 |
| 19 | 24 | 所さんのまーまーじゃん（セガ社） Tokorosan's Mahjong* (Sega) | 5.31 |
| 20 | 11 | スーパーストリートファイターII（カプコン） Super Street Fighter II (Capcom) | 5.30 |
| 21 | – | ティンクルピット（ナムコ） Tinkle Pit (Namco) | 5.29 |
| 22 | 28 | スーパー上海（ホットビー/タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito) | 5.24 |
| 23 | 31 | クイズ・クレヨンしんちゃん（タイトー） Quiz Crayon Shin-Chan* (Taito) | 5.11 |
| 24 | 22 | クイズ人生劇場（タイトー） Quiz Life Theatre* (Taito) | 5.10 |
| 25 | 17 | 上海 II（サン電子） Shanghai II (Sun) | 5.09 |

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

**評価 (RATING)** 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

## ■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT／COCKPIT VIDEOS)

| | 前回 | 機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER) | 評価 (RATING) |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | リッジレーサー（ナムコ） Ridge Racer (Namco) | 8.89 |
| 2 | 2 | バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega) | 8.00 |
| 3 | 3 | ジュラシックパーク（セガ社） Jurassic Park (Sega) | 7.69 |
| 4 | 4 | ファイナルラップ R（スタンダード）（ナムコ） Final Lap R (Standard) (Namco) | 7.14 |
| 5 | 6 | それいけ！ココロジー 2（セガ社） Soreike Kokorogy 2* (Sega) | 7.08 |
| 6 | – | アンダーファイアー（タイトー） Under Fire (Taito) | 7.00 |
| 7 | 7 | アウトランナーズ（セガ社） Out Runners (Sega) | 6.63 |
| 8 | 9 | サイバースレッド（ナムコ） Cyber Sled (Namco) | 6.36 |
| 9 | 8 | 早押しクイズ王座決定戦（ジャレコ） Speed King-King of Quiz* (Jaleco) | 6.18 |
| 10 | 11 | リーサルエンフォーサーズ（コナミ） Lethal Enforcers (Konami) | 6.05 |
| 11 | 10 | エアコンバット（ナムコ） Air Combat (Namco) | 5.71 |
| 12 | 14 | エイリアン³ザ・ガン（セガ社） Alien³ - The Gun (Sega) | 5.64 |
| 13 | 12 | バーチャレーシング（ツイン）（セガ社） Virtua Racing (Twin) (Sega) | 5.56 |
| 14 | 13 | F1スーパーラップ（セガ社） F1 Super Lap (Sega) | 5.50 |
| 15 | 15 | ファイナルラップ 3（スタンダード）（ナムコ） Final Lap 3 (Standard) (Namco) | 5.00 |

## ■フリッパー (FLIPPERS)

| | 前回 | 機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER) | 評価 (RATING) |
|---|---|---|---|
| 1 | 2 | ストリートファイター II（プリミア） Street Fighter II (Premier) | 5.50 |
| 2 | – | スーパーマリオブラザーズ（プリミア） Super Mario Bros. (Premier) | 5.25 |
| 3 | 7 | リーサルウェポン 3（データイースト） Lethal Weapon 3 (Data East) | 5.02 |
| 4 | 3 | ロッキー&ブルウィンクル（データイースト） Rocky & Bullwinkel (Data East) | 5.00 |
| 5 | 5 | ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East) | 4.75 |

## ■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

| | 前回 | 機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER) | 評価 (RATING) |
|---|---|---|---|
| 1 | – | チャレンジヒッター（タイトー） Challenge Hitter (Taito) | 6.14 |
| 2 | – | エキサイト・スピードホッケー（セガ社） Exciting Speed Hockey (Sega) | 6.00 |
| 3 | 3 | ワニワニパニック（ナムコ） Wacky Gator (Namco) | 5.75 |
| 4 | 1 | キャプテンゾディアック（タイトー） Captain Zodiac (Taito) | 5.67 |
| 5 | 2 | キャプテンフラッグ（ジャレコ） Captain Flag (Jaleco) | 5.54 |

英文版業界ニュース

## Overseas Readers Column

# US Court Rules DE's Video Legal

In September, last year, Capcom USA, Inc., Sunnyvale, CA, a subsidiary of Capcom Co., Osaka, brought a lawsuit against Data East Corp., Tokyo, and its subsidiary, Data East USA, Inc., San Jose, CA, on the charge that they violated the copyright of "Street Fighter II". However, Capcom has been denied a preliminary injunction that would enjoin Data East from marketing and distributing its coin-op video game "Fighters History".

Capcom brought the lawsuit in Japan and the U.S.A., complaining that Data East violated its copyright by copying the central features of "Street Fighter II" such as characters and using them in the game "Fighters History". Against this, Data East brought a counter-action claiming that Data East did not violate Capcom's copyright at all, and the central features as referred to by Capcom are not protected by the copyright law.

When the case went on trial at the US District Court of Northern California, Capcom filed a motion for a preliminary injunction. After a hearing on the motion was held on January 12, 19 and 21, 1994, the Court's Judge William Orrick denied the motion on March 16. According to this decision ("opinion and order"), Capcom presented Data East's development plan for "Fighter's History", and established "that Data East had wholesale access to Street Fighter II and that its development team sought to deliberately emulate the overall style of the game in the hopes of capturing its success." The decision, however, pointed out that Capcom must show how expressions to be protected by the copyright law were violated.

Judge Orrick then found that similarities Capcom pointed out can be classified into (1) similarities in characters, (2) similarities in special moves and combination attacks, (3) similarities in control sequences, and (4) miscellaneous similarities in the general presentation and flow of the game, and judged that, obviously, categories (3) and (4) are not to be protected by the copyright law.

Meanwhile, by citing precedents such as Stern Elecs., Inc. v. Kaufman 1982 and Atari v. North Am., 1982, the judge found video games as audiovisual works, and pointed out that a video game developer may not receive protection for elements of expressions that necessarily follow from an idea, and that "Street Fighter II" is largely comprised of unprotectable elements. In conclusion, Judge Orrick ruled that it cannot be claimed that Data East copied the core, protectable expression in "Street Fighter II", and that, even if Data East copied many unprotectable elements, it cannot be prevented from selling the game.

Tetsuo Fukuda, president of both Data East and Data East USA, said: "We have always believed that Capcom's allegations of infringement had no legal or factual merit, and the Court's ruling has vindicated our position. (Although) Capcom was attempting to obtain a monopoly over all one-on-one fight game, the Court's ruling ensures that healthy competition may continue in this industry."

Capcom USA stressed that the current decision will not affect the trial judgement due to be handed down on October 31, 1994. Ian Rose, Capcom USA's general counsel, states "We remain convinced that Data East has unlawfully infringed our copyright and are confident that, once all the facts are known, the Court and jury will agree."

# Mexico Counterfeits; First Arrest Made

In a case continuing from last year, Mexican copiers of video game PC boards have been raided and the first arrest was made in February. This was revealed by the "Anti-Counterfeiting Advisory Group" (AAG), an international agency organized by JAMMA and AAMA to stamp out counterfeit PC boards from the international market. In the current case, AAG received cooperation from SECOFI, the trademark enforcement arm of the Mexican Commerce Dept., and the action was carried out on charges of trademark infringement.

Companies raided last May on the charge of copyright violation were Video Tokyo, Osaka Video Games, Video Games of Mexico, Imex Video Games, and Video Electronica. A total of 794 counterfeit PC boards were seized. Then last November, Electronica Nancy was raided and about 1,000 counterfeit PC boards were seized. Both cases were initiated by complaints brought by Midway Mfg. and Capcom.

As SECOFI cooperated with AAG, it has become possible to bring charges of trademark infringement beginning from February. On February 8, Videolandia, Electronica Rajas, and Video de Mexico were raided, with the result that 23 counterfeit PC boards, 22 counterfeit products (dedicated) and a lot of illegal signs were seized.

On February 25, Electronica Nancy and Video Games Digital Masters were raided. The former was raided twice – on the charge of copyright violation last year and on the charge of trademark infringement this year.

On February 28, Javier Loera, owner of Video Electronic Games (formerly Video Electronica), for whom a warrant was already out, was arrested by Mexican Federal Judicial Police. This is the first arrest in Mexico based upon trademark/copyright violations involving video games products.

Editor: *Masumi Akagi*
**Amusement Press, Inc.**
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821


# Irem Reduces Its Video Game R&D Division

Irem Corp., Osaka, has decided to sizably reduce its conventional video game development department and remain as an operator company. In April, it will also close its Tokyo sales office in Japan and Irem America Corp. in the USA. This was revealed by an executive of the company.

The current changes took place in the situation in which, along with the changes of top management which were made clear in January (see *Game Machine No. 466*), the development department, which has been the main business of the company, had to be reduced sizably. According to an industry source, since the company's video game development and sales staff had to move to Matto, Ishikawa Prefecture, where its parent company, Nanao Corp., is situated, almost all of them had resigned.

So far, Irem has continued to develop and manufacture fortune-telling machines and gaming devices in Matto and will continue to do so. It will also continue its operation business including the operation of 35 arcades. As for the marketing of video games including those exhibited at the AOU Expo '94, however, there is no definite plan.

The company was founded in 1959 by Kenzo Tsujimoto, present president of Capcom, and then incorporated in 1974 as I.P.M. Co., a single-location operator company. From 1977 it became a coin-op video manufacturer and thereafter continued to increase its size and was renamed Irem Corp. in 1979. In March 1980, however, it became affiliated with Nanao. In February 1983 Kenzo Tsujimoto resigned, and Tetsu Takashima, president of Nanao, became president of Irem. At present, Tetsu Takashima is chairman of Irem. His younger brother, Yoshiyuki Takashima left the company in December 1993 after long service as president.

㈱タイトーは、ウィリアムズ社/ミッドウェイ社/バーリー社の日本国及び台湾を除く東南アジア地区総代理店です。
※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。


株式会社タイトー®
本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 TEL:(03)3222-4808